BONUSCODES

WILLST DU EINEN EINFACHEN ZUGRIFF AUF DIE BESTEN TEILE DES SPIELS?
RUF JETZT AN UND SICHERE DIR DEN DIREKTEN ZUGRIFF AUF FOLGENDE FUNKTIONEN:

KEIN SCHADEN	SPEED BOOST	ALLE WETTKÄMPFE FREISCHALTEN
AUTOPILOT	SCHUTZSCHILDE	

ODER BESTEHE EINFACH DEN GRID-WELT-MODUS!

ANRUF: 0900 3706102*

ODER ONLINE UNTER

WWW.CODEMASTERS.DE/BONUSCODES

FÜHRE DIE FOLGENDEN SCHRITTE DURCH:

1. Rufe vom Hauptmenü aus das Verzeichnis Optionen > Bonuscodes auf notiere dir den Zugangscode, der unten rechts auf dem Bonuscode-Bildschirm erscheint.
2. Rufe bei der Hintline an oder folge online den Links zum Race Driver: Grid-Bereich.**
3. Gib in der Eingabeaufforderung den Zugangscode und deine Daten ein.
4. Du kannst dir die Codes entweder aufschreiben oder sie der Bonuscode-E-Mail entnehmen, die du erhalten hast. Du kannst dir bei einer Hintline-Sitzung so viele oder wenige Boni holen, wie du möchtest. In der E-Mail sind alle Codes enthalten.
5. Um die neuen Funktionen freizuschalten, gehe zum Verzeichnis Optionen > Bonuscodes > Code eingeben und gib den Bonuscode (bzw. die Bonuscodes) in das freie Feld (die freien Felder) auf dem Bildschirm ein.

Alle Spielfunktionen, auf die du über die Bonuscodes zugreifen kannst, werden auch während des Spielverlaufs freigeschaltet. Bitte beachte, dass beim Onlinespiel keine Cheats möglich sind.

**Der Anruf kostet 1.24 Euro pro Minute. Anrufe aus dem Mobilnetz sind tarifabhängig. Ein Anruf dauert in etwa 3 Minuten.

Der Anrufer muss älter als 16 Jahre sein und über die Erlaubnis des Rechnungsadressaten verfügen. Die Preise entsprechen dem Datum der Drucklegung.

Dienst zur Verfügung gestellt durch Premier Communications, PO Box 177, Chesham HP5 1FL, Großbritannien.

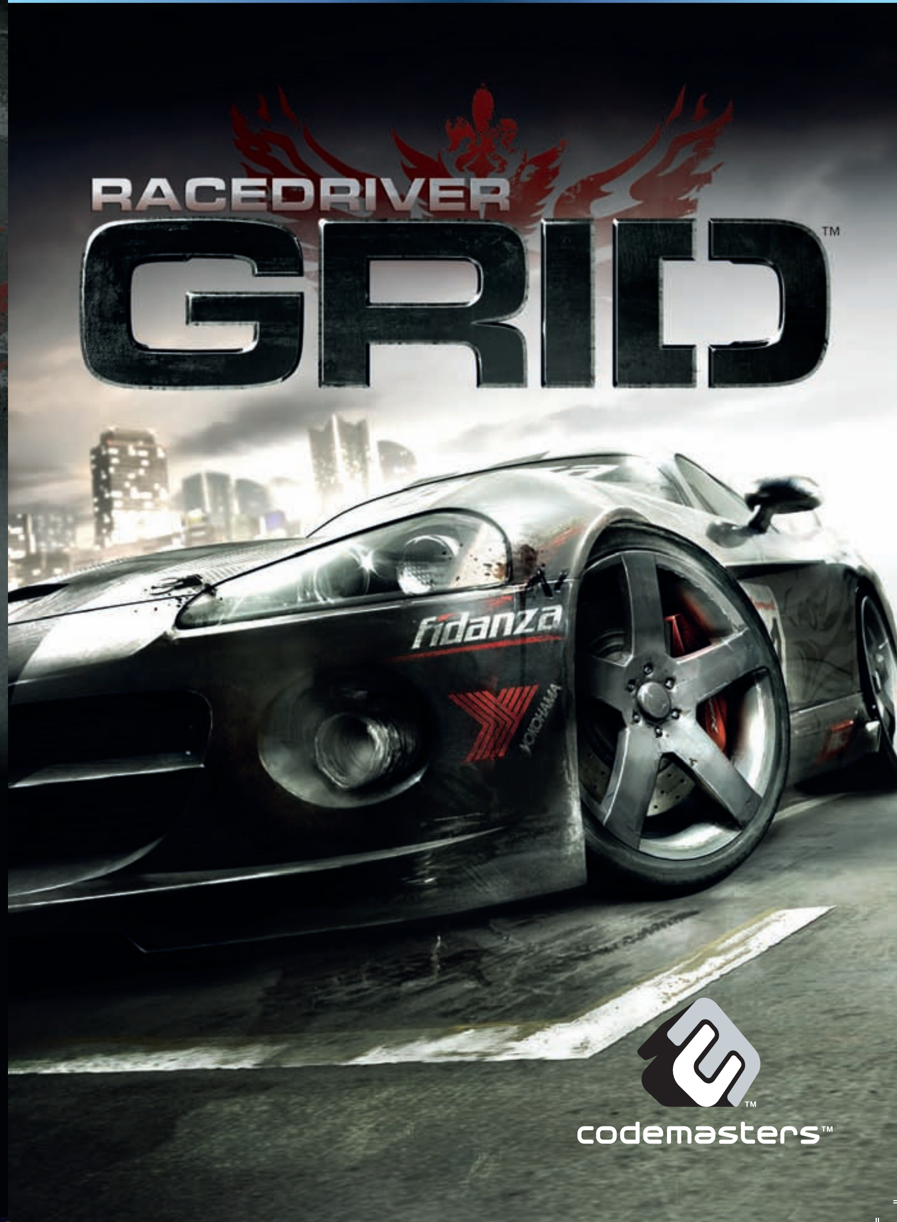
**Bitte beachten: Die Hintline-Bonuscodes werden durch die Anrufgebühren bezahlt. Hierfür ist ein Tastentelefon notwendig. Um Bonuscodes online zu erwerben, ist eine kleine Gebühr per Kreditkarte zu entrichten.

WICHTIG: Gelieferte Bonuscodes sind auf das jeweilige Profil und/oder den entsprechenden PC beschränkt.

BINK VIDEO

PGRIDCDGE05
5024866336313

Games for Windows



⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)
Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

INHALT





WILLKOMMEN BEI GRID™

RACE DRIVER: GRID IST EIN HUNDERTPROZENTIGES RENNSPIEL.

ENTDECKE EIN PHÄNOMENALES RENNSPORT-UNIVERSUM – VOM MUSCLE-CAR-RENNEN DURCH DIE UNVERWECHSELBAREN STRASSEN SAN FRANCISCOS ÜBER DIE LEGENDÄREN 24 STUNDEN VON LE MANS BIS HIN ZU DEN DRIFT-WETTKÄMPFEN IN DEN DOCKS VON YOKOHAMA.

KLEMM DICH HINTERS STEUER EINES SCHNITTIGEN RENNWAGENS UND ERLEBE DIE DYNAMISCHSTEN, SPEKTAKULÄRSTEN UND SPANNENDSTEN RENNEN DEINES LEBENS. STELLE DANACH DEIN KÖNNEN ONLINE UNTER BEWEIS.

WILLKOMMEN BEI GRID. HIER WIRD DER RENNSPORT WIEDER RICHTIG SPANNEND.



INSTALLATION

Um das Spiel zu installieren, benötigst du Zugriffsrechte als Administrator. Außerdem wird empfohlen, während der Installation keine unnötigen Programme laufen zu lassen.

Lege die GRID™-DVD in das DVD-Laufwerk ein. Ist AutoPlay aktiviert, erscheint die GRID™-Startoberfläche. Rufe andernfalls die Daten des DVD-Laufwerks mithilfe des Explorers auf und lasse das Programm „Autorun.exe“ laufen. Klicke auf der Startoberfläche die Schaltfläche zum Installieren an, um mit der Installation zu beginnen und folge dann einfach den Anleitungen auf dem Bildschirm. Für GRID™ muss DirectX 9.0c auf deinem System installiert sein. Falls das Programm noch nicht vorhanden ist, wird es automatisch mit dem Spiel zusammen installiert.

STARTEN DES SPIELS

WINDOWS® VISTA:

Öffne nach der Installation des Spiels im Startmenü den Games Explorer und klicke das GRID-Symbol doppelt an, um das Spiel zu starten. Weitere Aktionen kannst du durch einen Klick mit der rechten Maustaste aufrufen.

WINDOWS® XP:

Klicke nach der Installation des Spiels das Symbol auf dem Desktop doppelt an. Wahlweise kannst du auch im Startmenü das Verzeichnis „Alle Programme\Codemasters\GRID“ aufrufen und den dortigen Shortcut anklicken.

SPIELSTEUERUNG

Unten siehst du die Standardkonfigurationen für die Spielsteuerung. Im Optionsmenü kannst du diese Konfigurationen verändern. Wenn dir keine davon gefallen, kannst du für die Steuerung auch eine benutzerdefinierte Konfiguration wählen.

LINKS/RECHTS LENKEN	← →
BESCHLEUNIGEN	↑
BREMSEN/RÜCKWÄRTS	↓
HANDBREMSE	Leertaste
HOCHSCHALTEN	A
HERUNTERSCHALTEN	Y
KAMERA WECHSELN	C
BLICK NACH RECHTS	Bild ↓
BLICK NACH LINKS	Entf
PAUSE	Esc
DIREKTE WIEDERHOLUNG	Eingaben

GRID unterstützt außerdem voll die Verwendung des Xbox 360® Controllers für Windows. Die Standardkonfiguration siehst du unten.

VOREINSTELLUNG 1



GRID unterstützt auch eine große Auswahl von Lenkrädern. Diese kannst du im Menü „Fahroptionen“ anpassen.

MENÜSTEUERUNG

Verwende die Pfeiltasten, um dich durch die Menüs zu bewegen. Drücke zum Bestätigen/Auswählen Eingaben oder zum Abbrechen/Zurückkehren Esc. Auf einigen Menübildschirmen stehen über die FUNKTIONSTASTEN zusätzliche Optionen zur Verfügung. Die verfügbaren Optionen kannst du der Tastenleiste unten auf dem Bildschirm entnehmen.

ERSTELLE DEIN FAHRERPROFIL

Auf dem Titelbildschirm musst du zunächst ein Fahrerprofil anlegen. Folge einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm, um deinen Fahrernamen einzugeben und deine Nationalität zu wählen.

WÄHLE DEINEN AUDIONAMEN AUS

Als nächstes musst du einen Namen auswählen, mit dem dich die anderen Spielfiguren anreden sollen. Es stehen männliche und weibliche Namen zur Auswahl. Ist deiner nicht dabei, wähl einfach einen aus der Liste der Spitznamen aus. Wie oft hat man schon die Gelegenheit, von anderen „Maverick" genannt zu werden.

AUTOM. SPEICHERN

Wähle die Option „Autosave aktivieren", um die Spielstände automatisch speichern zu lassen.

Hinweis: ***Du kannst dein Profil während des Spiels jederzeit über die Optionen bearbeiten.***



DER SPIELBILDSCHIRM

DIE BILDSCHIRMANZEIGE ENTHÄLT EINE MENGE NÜTZLICHER INFORMATIONEN, DIE DIR DABEI HELFEN, DEINEN FORTSCHRITT WÄHREND DES RENNENS ZU VERFOLGEN. BEACHTE BITTE, DASS ES ZWISCHEN DEN EINZELNEN SPIELMODI LEICHTE UNTERSCHIEDE GIBT.



1. *Rundenanzeige*
2. *Aktuelles Rennergebnis*
3. *Beste Rundenzeit*
4. *Fahnenanzeige*
5. *Minikarte*
6. *Positionsanzeige*
7. *Anzeige für 1. Platz/Rivalen*
8. *Schadensanzeige*
9. *Tempo*
10. *Gang*



1 ***Schadensanzeige***
2 ***Drehzahl***
3 ***Gang***
4 ***Tempoanzeige***
5 ***Meilenzähler***



1 ***Combo-Stoppuhr***
2 ***Combo-Multiplikator***
3 ***Aktueller Driftmodus***
4 ***Punkte für aktuellen Drift***



Driftwinkel-Anzeige
(nur für Stoßstangen-
und Motorhaubenkamera)



KAMERAS

Im Spiel kannst du zwischen den folgenden fünf Kameras auswählen.



VERFOLGERKAMERA (NAH)



VERFOLGERKAMERA (WEIT)



STOSSSTANGEN-KAMERA



MOTORHAUBEN-KAMERA



HELMKAMERA

BLICK NACH HINTEN

Alle Spielkameras sind mit der Funktion „Blick zurück" ausgestattet. Die Standardeinstellung sieht hierfür die [Ende]-Taste vor. Die Funktion bietet dir eine Ansicht des Renngeschehens und deines Wagens mit Blickrichtung nach hinten.

RENNDISZIPLINEN

GRID LIEFERT VERSCHIEDENE RENNDISZIPLINEN, DIE ZU BEHERRSCHEN SIND. WEITERE INFORMATIONEN FINDEST DU HIER UNTEN:



GRIP-RENNEN

Diese Wettkämpfe umfassen verschiedene Klassen vom GT-Wagen über Open Wheel- und Pro Muscle-Fahrzeuge bis hin zu den Touring Cars. In diesem Modus trittst du gegen ein Feld von bis zu 20 Wagen an. Wer als Erster die Ziellinie erreicht, hat gewonnen!



DRIFT-RENNEN

Beim Driften geht es darum, den Wagen quer zu stellen und gleichzeitig das Tempo hoch zu halten. Du bekommst Punkte für den Driftwinkel und das Drifttempo. Je näher du an die Fahne am Scheitelpunkt der Kurve kommst, desto mehr Punkte erhältst du. Nach dem Drift bleibt dir ein kleines Zeitfenster, um einen weiteren Drift einzuleiten, mehrere Drifts aneinanderzureihen und dadurch deine Combo zu erhöhen. Es gibt verschiedene Driftvergleiche:



DRIFT GP

Diese Wettkampfart baut auf dem K.o.-System auf. Die Kontrahenten treten jeweils paarweise gegeneinander an und haben in einem einzelnen Rennen die Gelegenheit, den Gegner zu übertreffen. Wer mehr Punkte hat, kommt jeweils in die nächste Runde.

DRIFT-SCHLACHT

Dieser Wettkampf ist eine Kombination aus Straßenrennen und Drift-Rennen. Du bekommst Punkte für Tempo, Winkel und Dauer deiner Drifts. Zusätzlich werden die Punkte für die einzelnen Drifts entsprechend deiner Position im Rennen multipliziert. Der Fahrer an Position 1 erhält die meisten Punkte, während die Fahrer am Ende des Feldes nur sehr wenige Punkte bekommen.

FREESTYLE-DRIFT

Bei diesem Wettkampf muss jeder der Kontrahenten auf einem offenen Gelände zwei Zeitrennen fahren und dabei so viele Driftpunkte als möglich einfahren. Es gewinnt der Fahrer mit dem höchsten Punktestand nach diesen zwei Läufen.

DOWNHILL DRIFT

Wage dich an die berühmt-berüchtigte Drift-Strecke auf dem Mount Haruna in Japan heran. Die gewundenen Bergstraßen sind fürs Driften wie gemacht.





TOUGE-RENNEN

Touge-Rennen sind Kopf-an-Kopf-Wettkämpfe auf engen japanischen Bergstraßen. Bei GRID gibt es zwei verschiedene Touge-Arten:



TOUGE-PROFI-WETTKAMPF

Dieser Wettkampf findet tagsüber auf gesperrten öffentlichen Straßen statt. Du fährst zwei Runden gegen deinen Gegner – eine nach oben und eine nach unten. Kollisionen mit dem Gegner sind dabei streng untersagt, weshalb bei Überholmanövern äußerste Vorsicht geboten ist. Es gewinnt der Fahrer, der nach zwei Läufen die beste Zeit vorweisen kann.



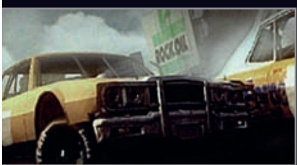
TOUGE-MITTERNACHTS-WETTKAMPF

Diese Rennen sind genauso aufgebaut wie die Touge-Profi-Wettkämpfe – allerdings gibt es keine Spielregeln. Kollisionen zwischen den Wagen sind erlaubt und die Straßen sind nicht gesperrt. Das heißt, du musst dich nicht nur vor deinem Gegner, sondern auch vor entgegenkommenden Fahrzeugen in Acht nehmen.



ENDURANCE-RENNEN

Endurance-Rennen sind längere Veranstaltungen, zu denen auch die Le Mans Series sowie die berühmten „24 Stunden von Le Mans“ gehören. An jedem Rennen nehmen vier verschiedene Wagenklassen teil. Du musst aber nur auf die Kontrahenten in deiner Klasse achten.



CRASHDERBY

Beim Crashderby gibt es praktisch keine Regeln. Sieger ist, wer als Erster die Ziellinie überquert (dabei sind alle Mittel erlaubt) oder als Letzter übrigbleibt.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Du kannst für jede Veranstaltung in GRID den Schwierigkeitsgrad separat einstellen. Durch diese Einstellung verändern sich die Fertigkeiten der gegnerischen Fahrer sowie die Anzahl der Rückblenden, die du pro Rennen verwenden kannst.

Wenn du bei einem Wettkampf Probleme hast, wechsle einfach zu einem niedrigeren Schwierigkeitsgrad. Wenn dir deine Rennen wiederum zu leicht fallen, solltest du die Latte etwas höher legen. Wenn du auf einem höheren Schwierigkeitsgrad fährst und Rennen gewinnst, kannst du dir mehr Ansehen verdienen.

RÜCKBLENDE

Hat es dir den Wagen an einer gemeinen Schikane zerlegt? Oder hast du dein Fahrzeug schon in der ersten Runde stark beschädigt? Dank der neuen GRID-Rückblende hast du immer noch eine Chance. Du kannst dir in der Wiederholung des Rennens den genauen Moment aussuchen, zu dem du „zurückspulen" möchtest. Wenn du dann die F12-Taste drückst, kannst du das Rennen von dem betreffenden Punkt aus wieder aufnehmen. Die Zahl der Rückblenden ist jedoch begrenzt und sinkt mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad. In der GRID-Welt bekommst du einen Bonus ausbezahlt, wenn du diese Funktion nicht verwendest. Dennoch ist die Rückblende ein tolles Hilfsmittel, um sich aus kniffligen Situationen zu befreien.





GRID-WELT

HIER KANNST DU DEINE RENNFAHRER-KARRIERE STARTEN. IN DEINER LAUFBAHN BAUST DU DIR DEINEN EIGENEN RENNSTALL AUF, WÄHREND DU DEIN TEAM AN DIE SPITZE DES INTERNATIONALEN MOTORSPORTS FÜHRST.

DEIN ZIEL IST ES, DER BESTE FAHRER DER WELT ZU WERDEN UND DAS ERFOLGREICHSTE RENNTEAM DER WELT ZU FORMEN.

KARRIERESTART

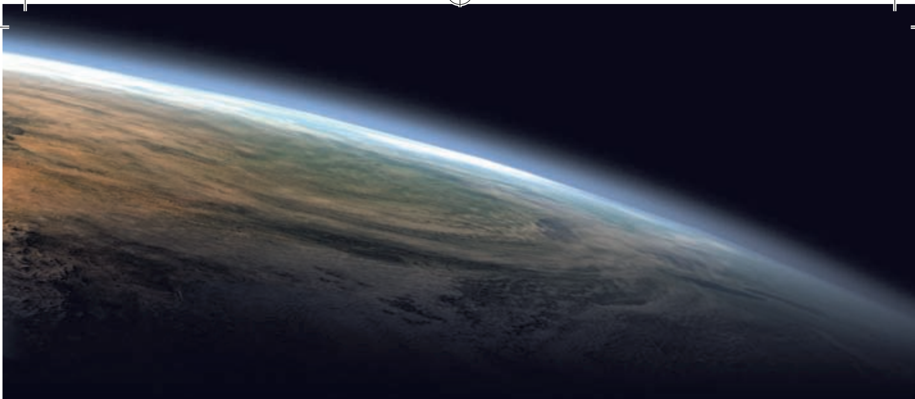
Jeder neue Fahrer muss sich zuerst in einer Lizenzqualifikation als Anfänger etablieren. Wenn du das Rennen bestehst, erhältst du den Anfängerstatus und kannst die Starterlaubnis für Rennen in allen Regionen erwerben.

Im Verlauf deiner Karriere wirst du in den Regionen immer höherrangigere Lizenzen erhalten, die dir die Tür zu immer prestigeträchtigeren Rennwettkämpfen und höheren Preisgeldern eröffnen.

Dein Ziel sollte es sein, die „Weltweite Lizenz“ zu erwerben. Sie erlaubt es dir, bei der internationalen Elite mitzufahren.

ZUSAMMENSTELLEN DES TEAMS

Du bist zu Beginn auf der untersten Stufe und musst dir erst etwas Geld verdienen, um mit dem kostspieligen Aufbau eines eigenen Teams beginnen zu können. Dein Geschäftsmanager wird dich bei den wirtschaftlichen Aspekten deiner Laufbahn beraten, damit du dich aufs Rennfahren konzentrieren kannst.



ANSEHEN

Du erlangst Ansehen, indem du an verschiedenen Wettkämpfen erfolgreich teilnimmst. Je besser du abschneidest, umso mehr steigt dein Ansehen. Durch das Ansehen kannst du in den einzelnen Regionen neue Lizenzen freischalten und dadurch an höher dotierten Wettkämpfen teilnehmen. Dein Ansehen ist außerdem von Region zu Region unterschiedlich. So kannst du beispielsweise in Amerika der am besten bewertete Fahrer sein, während dein Ansehen in Japan gleich Null ist.

Als weltweit bester Fahrer giltst du erst, wenn dein Ansehen das aller anderen Fahrer übersteigt.

GELD

Bei GRID gibt es verschiedene Möglichkeiten, Geld zu verdienen – vom Preisgeld über Sponsorenzahlungen bis hin zur Arbeit als freier Fahrer für andere Teams. Das Geld brauchst du, um Wagen zu kaufen und deine Teamkollegen zu bezahlen.

Das weltbeste Team hast du, wenn du in einer Saison mehr Geld verdienst als alle anderen Rennställe.

FAHRERANGEBOTE

Eine Beschäftigung als freier Fahrer für andere Teams ist eine großartige Gelegenheit, um verschiedene Wagen und Rennarten kennen zu lernen. Für jedes bestandene Rennen erhältst du eine festgelegte Summe sowie Bonuszahlungen, wenn du die Rennziele des Teams erreichst. Durch Fahrerangebote kannst du schnell an Geld herankommen. Andererseits steigt aber dein Ansehen nicht so schnell, als wenn du für dein eigenes Team fährst.

Du kannst zu jedem Zeitpunkt deiner Karriere Fahrerangebote annehmen.

DREI REGIONEN

Sobald du dir dein eigenes Team zusammengestellt hast, kannst du die internationale Bühne des professionellen Rennsports betreten. Die weltweite Rennszene ist in drei Regionen unterteilt.

EUROPA

Dieser Kontinent ist die ursprüngliche Heimat des Motorsports. In Europa warten bei den unterschiedlichsten Touring-, GT- und Open Wheel-Meisterschaften traditionelle Rennstrecken auf dich. In dieser Region befinden sich einige der prestigeträchtigsten und anspruchsvollsten Strecken.

JAPAN

Die Region Japan ist geprägt durch Straßenrennen, Drift-Meisterschaften und Pro Tuned-Series. Einer Fülle von Straßenstrecken stehen einige mörderische Touge-Veranstaltungen und freie Driftwettkämpfe gegenüber.

USA

In der Region USA findest du eine gute Mischung der verschiedensten Rennarten. Vom Stock Car bis zum GT-Rennen bieten die amerikanischen Meisterschaften eine Vielfalt an Wettkämpfen, die auf Kraft und Tempo setzen.

Wenn du Wettkämpfe bestehst, steigt dein Ansehen in der jeweiligen Region. Gleichzeitig erhältst du neue Lizenzen. Je mehr Lizenzen du hast, umso mehr Wettkämpfe kannst du bestreiten, wodurch du wiederum deinen Umsatz steigern kannst. Wenn du dein Ansehen in allen drei Regionen des Spiels steigerst, kannst du an immer größeren und besseren Veranstaltungen teilnehmen, um am Ende bei der Weltspitze mitzufahren.

WAGEN KAUFEN

Wenn du dein eigenes Team zusammenstellst, steht dir ein klassischer 1970 Ford Mustang als Rennwagen zur Verfügung. Mit diesem Fahrzeug kannst du an einer begrenzten Anzahl an Rennen in aller Welt teilnehmen. Wenn du auch bei anderen Wettkämpfen mitfahren möchtest, musst du dir dafür einen geeigneten Wagen kaufen. Wähle hierfür den gewünschten Wettkampf aus, um dir die teilnahmeberechtigten Wagen anzeigen zu lassen. Wenn du den Wagen ausgewählt hast, den du kaufen möchtest, musst du dich entscheiden, ob du das Fahrzeug als Neuwagen oder auf eBay Motors erwerben willst.

Für einen Neuwagen musst du den Listenpreis zahlen. Andererseits kannst du dir sicher sein, dass der Wagen noch keinen Kilometer gefahren ist.

Auf eBay Motors erhältst du nur Gebrauchtwagen. Das bedeutet, dass du dir die Fahrzeuge genau ansehen musst. Wenn du es aber klug anstellst, kannst du dort echte Schnäppchen machen.

WAGEN VERKAUFEN

Wenn du einen bestimmten Wagen nicht mehr brauchst, ist es wenig sinnvoll, ihn in der Werkstatt herumstehen zu lassen. Du kannst ihn dann einfach verkaufen und dir für das Geld einen besseren Wagen holen. Für den Verkauf hast du auch wieder zwei Möglichkeiten: den Privatmarkt oder eBay Motors.

Bei einem Privatverkauf wirst du den Wagen sofort los, wirst aber wahrscheinlich keinen besonders hohen Preis erzielen können.

Wenn du den Wagen auf eBay Motors versteigerst, zieht sich der Verkauf etwas in die Länge. Gleichzeitig wirst du aber viel mehr Geld dafür einstreichen.

SPONSOREN

Sobald dein Team bei den Wettkämpfen Erfolge zu verzeichnen hat, werden sich bei dir potentielle Sponsoren melden und dir Geld dafür anbieten, dass du ihr Logo auf einem deiner Wagen anbringst. Sie verlangen allerdings, dass du bestimmte Zielvorgaben erfüllst, bevor sie dich auszahlen. Über die Option „Sponsoren“ unter „Mein Team“ kannst du dir deine Sponsoren auswählen. Achte auf ihre Vorgaben, um dir die besten Verträge zu sichern.



TEAMKOLLEGEN

Wenn dein Team ein gewisses Niveau erreicht hat, kannst du bei jedem Wettkampf, an dem du teilnimmst, einen Teamkollegen mitfahren lassen. Du musst ihm ein Handgeld zahlen und er wird einen Teil seines Gewinns selbst behalten. Gleichzeitig verdoppelt er aber bei jedem Wettkampf die potentiellen Einnahmen des Teams.

24 STUNDEN VON LE MANS

Am Ende jeder Saison erhältst du die Gelegenheit, bei den „24 Stunden von Le Mans" auf einer der weltweit zähesten Teststrecken – dem berühmten Circuit de la Sarthe – mitzufahren. Die Wagen werden für den Wettkampf in vier Klassen unterteilt. Es werden Preise für die Sieger der einzelnen Klassen sowie den Gesamtsieg vergeben. Ein Sieg bei diesem Saison-Abschlussrennen ist für jeden Fahrer eine Krönung seiner Karriere.

FAHRER- UND TEAM-BESTENLISTE

Das Ziel des Karrieremodus ist es, als Fahrer bzw. als Team auf Rang eins zu landen. In den Fahrer- und Team-Bestenliste sind die einzelnen Fahrer und Teams nach Ansehen und Saisoneinnahmen aufgeführt.



ANDERE MODI

RENNTAG

In diesem Modus kannst du ein einzelnes Rennen nach deinen genauen Vorgaben einstellen.

TESTFAHRT

Wenn du dir einen Wagen gekauft hast, kannst du auf jeder beliebigen Rennstrecke der Welt damit eine Testfahrt machen. Wähle den Wagen einfach unter der Option „Fahrzeuge anzeigen“ aus und wähle eine Strecke für die Testfahrt aus.

In diesem Modus kannst du die schnellsten Rundenzeiten als Uploads für die Online-Bestenlisten auswählen.

WIEDERHOLUNGEN

Nach jedem Rennen kannst du dir eine vollständige Wiederholung deiner Fahrleistung ansehen. Du kannst die Wiederholung nach Belieben steuern und sie damit jederzeit wieder abspielen lassen.

Während eines Rennens kannst du dir jederzeit eine „Direkte Wiederholung“ einzelner Aktionen ansehen. Drücke einfach die [Eingaben]-Taste, um den letzten Rennabschnitt zu wiederholen.



SCHÄDEN

Wenn du einen Teil deines Wagens stark beschädigst, leuchtet während des Rennens rechts das entsprechende Symbol auf. Die Symbole verändern je nach Schadenslage des Wagens ihre Farbe von gelb bis rot.



SCHALTUNG – Schäden an der Schaltung können deinen Wagen daran hindern, seine Spitzengeschwindigkeit zu erreichen und das flüssige Schalten erschweren.

AUFHÄNGUNG – Schäden an der Aufhängung beeinflussen die Straßen- und Kurvenlage.

LENKUNG – Schäden an der Lenkung reduzieren die Fahrzeugkontrolle. Bei starken Schäden zieht der Wagen auf eine Seite.

MOTOR – Durch Motorschäden wird die Wagenleistung in Form einer reduzierten Spitzengeschwindigkeit und Beschleunigung stark beeinträchtigt.

RÄDER – Schäden an den Rädern führen dazu, dass der Wagen schlechter die Spur hält und schwerer lenkbar wird.

OPTIONEN

Über den Menüpunkt „Optionen" des Hauptmenüs kannst du auf die folgenden Spieleinstellungen zugreifen:

PROFILEINSTELLUNGEN

In den Profileinstellungen kannst du die Daten deines Fahrerprofils bearbeiten. Hierzu gehört das (De)aktivieren der automatischen Speicherfunktion und die Standardkonfiguration für das Getriebe. Du kannst hier auch dein Spielprofil speichern oder ein anderes zuvor gespeichertes Spielprofil laden.

STEUERUNG

Im Steuerungsmenü kannst du eine der Voreinstellungen für den Controller auswählen oder die Controller-Einstellungen deinen persönlichen Wünschen anpassen.

Hinweis:* *Die Standardeinstellung für den Controller findest du vorne im Handbuch.

BILDSCHIRM

Hier kannst du Elemente der Bildschirmanzeige ein- oder ausblenden.

SOUND

Hier kannst du die Lautstärke der Soundeffekte sowie der Sprach- und Musikausgabe einstellen. Du kannst auch die Art des Soundoutputs auswählen

[Stereo/Pro-Logic/Dolby Surround].

BONUSCODES

Hier kannst du deinen speziellen geheimen Zugangscode aufrufen und Bonuscodes eingeben, um neue Spielfunktionen freizuschalten.

Hinweis:* *Weitere Informationen zum Bonuscode-System findest du auf der Rückseite dieses Handbuchs.

6136 GRID MAN PC GE v02.indd 20 22/4/08 11:33:16

ONLINERENNEN

VERBINDUNG

Um GRID online spielen zu können, musst du zunächst ein Konto erstellen, indem du den Anweisungen auf dem Bildschirm folgst.

MIT FIREWALL ODER ROUTER SPIELEN

GRID verwendet die folgenden Netzwerkports für das Onlinespiel:

TCP/UDP PORTS: 3074

Wenn bei dir eine Firewall aktiv ist, stelle sicher, dass das Spiel den einkommenden und ausgehenden Datenverkehr auf diesen Ports übermitteln kann. Um über einen Router oder NAT zu spielen, musst du unter Umständen die Portweiterleitung aktivieren, indem du alle Daten den oben angegebenen Ports zuweist. Wahlweise kannst du für deinen Router auch eine DMZ einstellen. Hilfestellungen hierzu erhältst du in deinem Router-Benutzerhandbuch.

ÜBERBLICK

Bei Race Driver GRID können die Spieler bei Online- oder LAN-Rennen mit gleichzeitig 12 Teilnehmern an den Start gehen. Rufe hierfür das Multiplayer-Menü auf (nachdem du eine Verbindung hergestellt hast) und folge für ein Ranglisten-Spiel, ein privates Spiel oder eine Mitspielersuche den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn du dich für ein Ranglisten-Spiel oder die Mitspieler-Suche entscheidest, stehen dir die folgenden Optionen zur Verfügung:

SCHNELLES SPIEL

Das schnelle Spiel stellt den kürzesten und einfachsten Spieleinstieg dar.
Hierbei wird automatisch das erste verfügbare Spiel, dem du beitreten kannst, gefunden und gestartet.

BENUTZERDEFINIERTES SPIEL

Bei dieser Option kannst du angeben, genau welcher Art von Spiel du beitreten möchtest. Wenn du dich für diese Option entscheidest, erscheint der Bildschirm mit den Sitzungseinstellungen, auf dem du die Kriterien für die Spielsuche eingeben kannst. Wenn du die Auswahltaste drückst, erscheint eine Liste von Spielen, die deinen Suchkriterien entsprechen. Du kannst dann auswählen, welchem Spiel du beitreten möchtest. Wenn keine passenden Spiele gefunden wurden, wirst du gefragt, ob du deine eigene Sitzung erstellen und auf andere Mitspieler warten möchtest.

SITZUNG ERSTELLEN

Mithilfe dieser Option kannst du festlegen, welche Art von Rennen du spielen möchtest und eine Sitzung mit diesen Einstellungen erstellen. Danach kannst du in der Lobby warten, bis andere Spieler der Sitzung beigetreten sind oder Einladungen an Spieler aus deiner Freundesliste versenden.

PRIVATE SITZUNG

Über diese Funktion kannst du einer Privaten Sitzung beitreten oder eine solche Sitzung erstellen. Wenn du eine Private Sitzung erstellst, musst du ein Passwort festlegen, das die anderen Spieler eingeben müssen, um beitreten zu dürfen. Bei Privaten Spielen gibt es kein Voting. Nach jedem Rennen wählt derjenige Spieler, der die Sitzung erstellt hat, die Optionen für das nächste Spiel aus.

ONLINE-VOTINGSYSTEM

Bei der Teilnahme an öffentlichen Spielen werden alle Wettkämpfe durch ein Votingsystem ausgewählt. Dadurch erhalten alle Spieler bei der Entscheidung, welcher Wettkampf als nächstes ausgetragen wird, das gleiche Stimmrecht. Das Voting besteht immer aus zwei getrennten Runden.

In der ersten Votingrunde wählen die Spieler, in welcher Region sie gerne fahren möchten. Dadurch wird festgelegt, welche Wettkämpfe dann in der zweiten Votingrunde zur Wahl stehen. Wenn alle Spieler ihre Stimme abgegeben haben (bzw. das Zeitlimit erreicht wurde), wird die Region mit den meisten Votings ausgewählt. Die Spieler werden dann automatisch zur zweiten Votingrunde weitergeleitet.

In dieser zweiten Votingrunde können die Spieler entscheiden, welchen Wettkampf (der zuvor ausgewählten Region) sie austragen möchten. Wenn alle Spieler ihre Stimme abgegeben haben (bzw. das Zeitlimit erreicht wurde), wird der Wettkampf mit den meisten Votings ausgewählt. Die Spieler werden dann automatisch in die Lobby weitergeleitet, wo sie ihren Wagen und ihre Lackierung auswählen können, und nur noch auf den Rennstart warten müssen.

ONLINE-PUNKTESYSTEM

Die Punktzahl für die einzelnen Rennen hängt von der Anzahl der Teilnehmer ab. Je mehr Spieler der Sitzung beitreten, umso mehr Punkte können gewonnen werden. Dadurch hast du auch noch eine Gewinnchance, wenn du einem Wettkampf erst im späteren Verlauf beitrittst, da dann mehr Punkte zu holen sind.

ERFAHRUNGSSYSTEM

Das Spiel beinhaltet ein Ranglisten-System für die Spielerfahrungen. Hierbei erhalten die Spieler für jede Teilnahme an Ranglisten-Onlinerennen eine bestimmte Anzahl an Punkten. Mit steigender Punktzahl erhalten die Spieler neue Ränge. Diese erscheinen in der Lobby neben dem Spielernamen. Wenn du ein Onlinerennen bestanden hast, kannst du dir dann ansehen, wie viele Punkte du verdient hast und wie viele du noch brauchst, um den nächsten Rang zu erreichen.

Das Erfahrungspunkte-System funktioniert folgendermaßen:

- Wenn du zum ersten mal online spielst, hast du einen Erfahrungsrang von 0 Punkten. Dies entspricht dem Rang „Unerf. Anfänger“.
- Mit jedem bestandenen Onlinerennen verdienst du Punkte dazu.
- Je besser du abschneidest, umso mehr Punkte erhältst du. Wenn du höherrangige Spieler schlägst oder auf dem Podest landest, bekommst du Bonuspunkte.



BESTENLISTEN

Wenn du eingeloggt bist, werden deine Bestenlisten automatisch mit deinen eigenen persönlichen Leistungen aktualisiert und mit der Online-Community abgeglichen. Außerdem werden die Weltrekorde für die jeweiligen Strecken aktualisiert.

Wenn du in einer Runde eine neue persönliche Bestleistung aufstellst, wirst du darüber am Ende der Runde informiert. Der neue Rekord wird automatisch in der Online-Bestenliste aktualisiert.

In jeder Bestenliste erscheinen die Spieler in der Reihenfolge der schnellsten gefahrenen Runde in den einzelnen Wagenklassen. Es ist möglich, für jede Strecke den Wagen des schnellsten Spielers als Ghost herunterzuladen, um in einer Testfahrt gegen ihn anzutreten. Die Bestenlisten kannst du vom Online-Hauptmenü aus aufrufen.

LAN

Wenn du deinen PC an ein Netzwerk angeschlossen hast, kannst du eine LAN-Spielsitzung erstellen oder einer solchen Sitzung beitreten. LAN-Spielsitzungen funktionieren genauso wie private Spiele, bei denen andere Spieler desselben Netzwerkes der Sitzung beitreten können.

DANKSAGUNGEN

HERSTELLER UND TEAMS
Alan Docking Racing
All American Racing
America Honda Motor Co., Inc.
Aston Martin Racing
AUDI AG
BMW AG
Chrysler LLC
Creation Autosportif
Doran Enterprises, Inc.
Ford Motor Company
Fuji Heavy Industries Limited
General Motors Corporation
Groupe Oreca
Honda Motor Co., Ltd.
Jedi Racing Cars Ltd.
Koenigsegg Automotive AB
Lola Cars International Ltd.
Mazda Motor Corporation
Nissan Motor Co. Ltd.
Nissan Motorsports International Co., Ltd.
Pagani Automobili S.p.A.
Panoz Auto Development Corporation
R Millen Motorsport
Saleen Performance Inc.
Spyker Cars N.V.
Team Orange
Top Secret
Toyota Motor Corporation
TVR Motors Company Limited

RENNSTRECKEN
Circuit de Spa-Francorchamps
Circuito del Jarama
Donington Park
Istanbul Park
Le Mans
Nürburgring

SPONSOREN
A&I (Peco) Acoustics Ltd
A-Fab Corporation
A.S.M.C. LTD
Acer Inc.
Advance Staff Co. Ltd
Akrapovic d.o.o.
Alpine Electronics UK Ltd
Alpinestars S.p.A.
Altro Ltd
AMD Inc.
Apex Integration Inc.
APS
Arai Helmet (Europe) B.V.Area 52 Autosport Ltd
Ark Performance Inc.
AS Auto Verlag GmbH
AT&T Knowledge Ventures LP II
Auto Inparts Ltd
Autocar Electrical Equipment Co. Ltd
Autographed Collectables
Autronic
AVO Turboworld
Avo UK Ltd
Axel Springer
Axo America, Inc.
Bang & Olufsen UK Limited
Basic Properties BV
Bell Sports Inc.
Be.Rik Distribution S.r.l.
BF Goodrich
BFS Brands, LLC and Bridgestone Licensing Services, Inc.
BK Racing Ltd
Black Diamond Performance
BMC s.r.l
BN Sports Company Limited
Bose Limited
BPM Sports
Brembo S.p.A.
Bridgestone Corporation
Buddy Club Limited
Castrol Limited
CHPublications Ltd.
Clorox Car Care Ltd.
Cobra Supaform Ltd.
Collins Performance Engineering
Compomotive Automotive 73 Ltd.
Cooper-Avon Tyres Limited
Corbeau Seats Ltd
Cummins Turbo Technologies Ltd
Dainese S.p.A.
Dastek UK Ltd
De Rigo S.p.A.
Dell Inc.
Dennis Publishing Ltd
Design Engineering, Inc.
DHL International GmbH / Deutsche Post AG
Double Red
Dread Ltd
Eddie Stobart
easyGroup IP Licensing Limited
EBC Brakes/Freeman Automotive UK Ltd
Emap Plc
EPM: Technology Group
EPTG Ltd. / Power Engineering
Falken Tire Corporation
Federal Mogul Corporation
Fidanza Engineering Corporation
Fila Luxembourg S.a.r.l.
Forge Motorsport Inc.
Goodridge (UK) Ltd
Goodyear Dunlop Tires Europe

GPR Motorsport Equipment Ltd
Grand Prix Legends
Heinrich Eibach GmbH
Hella Limited
HKS U.S.A., Inc.
Holley Performance Products, Inc.
HRE Performance Wheels
Hydrex Equipment
Injen Technology Co. Ltd
Intercomp
Janspeed Performance Exhaust Systems
JVC (U.K.) Limited
K&N Engineering, Inc.
Kenwood Corporation
Koni BV
Koninklijke Philips Electronics N.V.
Last Minute Network Limited
LOT USA
Lucas Oil Products Inc.
LuK Aftermarket Service Ltd
Magneti Marelli Holding S.p.A.
Max-Torque Ltd
Michelin Group of Companies
Milltek Sport
Momo srl
Motul
Neptune Orient Lines Limited
No Fear
Ohlins Racing AB
Omex Technology Systems Ltd
OMP Racing S.r.l.
On Pole.Com
O.Z. S.p.A.
P&O Ferries Holdings Limited
Pace Products (Anglia) Ltd
Pauls Model Art
Pearl Motor Yachts Ltd
Penske Racing Shocks
Performance Wheels Limited
Pfitzner Performance Gearbox
Pipercross Ltd
POTN.com
Pramac S.p.A.
Premium & Collectables Co. Ltd
Prolong Super Lubricants Inc.
Pro-Motiv.Com Ltd
Puma AG
Quickshift Racing
R.T. Quaife Engineering Limited
Racelogic Ltd
Raceparts (U.K.) Ltd
RAYS Co., Ltd
Recaro GmbH & Co. KG
Red Bull GmbH
Red Dot Racing
Reddmango
Remus Innovation GmbH
Reuters
ReVerie Ltd
Revolution Performance Motorstore
Rock Chemicals Ltd
Rotora, Inc.
Scorpion Exhausts Ltd
Shark AG
Simpson Performance Products
Snap-on Tools
SPA Group
Spax Perfromance
Sparco S.p.A.
Speed Channel
Spidi Sport S.r.l.
SRB Power Ltd
Stilo S.r.l.
Superchips Inc.
Supersprint S.r.l.
Suzuki Motor Corporation
Tag Heuer S.A.
Tanaka Industrial Co., Ltd
Teamvise Ltd
Tein, Inc.
The Flannel Group
ThyssenKrupp Bilstein GmbH
TMD Friction
Toda Racing Co., LTD
Toora S.p.A.
Toyo Tyre (UK)
Tractive Solutions Limited
Trader Media Group
TSW International Ltd
Valvoline, a division of Ashland Inc.
Vertex USA
Virgin Mobile
Vodafone Ireland Marketing Limited & Vodafone Group plc
Weinberg Logistics & Distribution Pte Ltd
Wolf AEM
Wolfrace Wheels (UK) Limited
Xlarge
Xtrac Limited
YHI Manufacturing (Shanghai) Co. Ltd
Yokohama Rubber Co. Ltd
Yokomo Ltd.
Zender GmbH

SONSTIGE

Automobile Club De L'Ouest
D1GP Corporation
Hiroki Furuse (Sleepy)

MITWIRKENDE

VIZEPRÄSIDENT DER CODEMASTERS STUDIOS
Gavin Cheshire

PRODUKTIONSLEITER
Gavin Raeburn

PRODUKTIONSCHEF
Clive Moody

PRODUKTIONSASSISTENT
Darren Campion

LEITUNG SPIELDESIGN
Ralph Fulton

SPIELDESIGN
Paul Turland
David Tillotson
Jonathan Davis-Hunt
Gehan Pathiraja
Andrew Kimberley

STRECKENDESIGN
Graham Bromley
Jason Evans
Lee Niven
Glenn McDonald
Kristian Alder-Byrne
Jason Wakelam

LEITENDER GRAFIKER
Nathan Fisher

LEITENDER GRAFIKASSISTENT
Michael Rutter

LEITENDER TECHNISCHER GRAFIKER
Jorge Hernandez-Soria

LEITUNG GRAFIKENTWÜRFE
Daniel Oxford

ERSTER PROGRAMMIERER
Alan Roberts

PROGRAMMIERER
Adam Askew
Adam Sawkins
Alan Jardine
Alasdair Martin
Alex de Rosee
Andrew Sage
Ben Knight
David Dempsey
Gareth Thomas
Gary Buckley
Giannis Ioannou
Graham Watson
Hugh Lowry
James Manning
Joakim Hentula
Jocelyn Weiss
John Watkins
Jon Wingrove
Karl Hammarling
Liam Murphy
Malcolm Coleman
Matthew Craven
Michael Bailey
Michael Nimmo
Mike Singleton
Nic Melder
Parven Hussain
Paul Penson
Richard Batty
Robert Pattenden
Robin Bradley
Scott Stephen
Stephen Edmonds
Tamas Strezeneczki
Will Stones
Adam Johnson
Andy Shenton
Rob Mann

STUDIO TECHNICIAN
Matt Turner

ENTWICKLUNGSASSISTENT
Matt Turner

ART-MANAGER
Nick Pain

OUTSOURCING-MANAGER
Andre Stiegler

KÜNSTLERISCHE LEITUNG (MANAGEMENT)
Rachel Weston

3D-UMGEBUNG
Peter Ridgway
Khushpal Kalsi
Iain Douglas
Aamar Mirza
Joe Bradford
Adam Hill
Seth Brown
Oscar Soper
Martin Turner
Thomas Stratford
John Bakis
Andria Warren
Radek Szczepanczyk
Jason Dovey
Karl Davies
Sia Nyuk Fung

3D-WAGEN
Nick Phillips
Steve Tsang
Richard Thomas
Matt Jones

HOHE AUFLÖSUNG
Simon Enstock
Jim Vickers
Stephane Wiederkehr

2D
Phillip Cox
Peter Santha
Christian McMorran
Adrian Waters

ANIMATION
Colin Smyth
Adam Batham
Huy Nguyen
Matt D'Rozzario

3D-FIGUREN
Toby Hynes
Ben Siddons
Mark Hancock
Paul Edwards

FUE
Martin Wood
Tom Whibley

VISUELLE EFFEKTE
Jon Graham
James Watts

KL STUDIO

GRUPPENLEITUNG UMGEBUNGEN
David Khaw Ban Huat
Gan Khoon Deed (Gerome)
Hong Tuan-Keat (Eugene)
Karen Loh Cheng Leng
Lim Soon Aik
Lor Hang Chuan
Shervie Tan

GRAFIKER
Ang Chai Cheen
Beh Chor Joo
Chan Kam Wai
Chee Yim Mei (Jouly)
Chew Tiong Nam
Chin Wai Kien (Kelvin)
Choy Yuen Yee
Chun Zhenhui
Faizal Bin Md. Fadzil
Hang Hue Li
Hoo Wai Khinn
Kenneth Lim Wee Leng
Kong Foong Chin (KFC)
Lai Fung Yen
Lee Fook Loy (Roy)
Lee Ka Hal
Leong Kha Hau (Adrick)
Lew Wai Hong (Joe)

Lim Jenn Yu
Mohd Faizal Bin Ahmad Norrahma
Mohd Fazlan Bin Abdul Jamil
Mohd Munadzam Bin Samsudin
Noorazhar Bin Mohd Noor
Noor Izmal Mukhriz Bin Ismail
Siah Joon Kiong
Stephanie Yong Jo-Ann
Sung Pei Sun
Syamil Bin Abd Latif
Tan Kean Wooi
Teh Jia Shyan
Tey Hong Yeow
Thum Chee Ket (Jack)
Yap Ann Rose
Yap Wai Mun
Yeo Chuan Tong
Choo Chuan Zui
Koh Yen Yee
Lim Ying Jie
Loo Yaw Yee
Sia Nyuk Fung
Tan Eng Hong (Jacob)
Tey Kai Guan (Nicholas)
Wong Kew Chee
Yap Jun Voon

GRUPPENLEITUNG WAGEN
Azmi Bin Mohd Amin

GRAFIKER
Abdul Khaliq Bin Abu Hassan Shaari
Cheng Lin Chou (Chris)
Ho Kuan Teck
Kok Chen Yong
Liew Seng Tat
Ma Hanson
Ng Kah Yeow (Kenji)
Ng Say Chong (Raymond)
Yeap Guan Beng
Cheong Kim Weng (Deric)
Gilbert Chong Ming Jin
See Zheng Xun (Michael)
Teh Huai Yuan

PERSONALMANAGER MANAGEMENT UND SUPPORT
H.S.Low

GENERALDIREKTOR
Maxime Villandre

FINANZDIREKTOR
Kah Chai Tay

HR-LEITUNG
Sook Mee Kuan

VERWALTUNGSASSISTENZ
Farra Nadia Zuhari

TECHNISCHER SUPPORT
Chin Cheong Weng

KÜNSTLERISCHE LEITUNG (TECHNIK)
Jason Butterley

GRAFIKLEITUNG (TECHNIK)
Ian Ng Siong Yoong

PRODUKTIONSASSISTENT
Chong Ee Von
Lau Chee Shyong

WEITERE GRAFIKEN
Glass Egg

TECHNIK

TECHNISCHER LEITER
Bryan Marshall

PROJEKTPLANUNG
Steve Eccles

TECHNIK
Brant Nicholas
Chris Brunning
Bryan Black
Nick Trout
Alex Tyrer
Leigh Bradburn
David Burke
Neil Owen
Simon Goodwin
Peter Goodwin
Aristotel Digenis
Csaba Berenyi
John Atkinson
Jay Rathod
Laurent Nguyen
Peter Akehurst
Ryan Wallace
Tadeusz Marianski
Andrew Dennison
John Longcroft-Neal
Daniel Lawrence

MARKE
Tim Woodley
Guy Pearce

MARKETING
Charles Bellfield
Dan Robinson

VIDEOBEARBEITUNG
Sam Hatton-Brown

ASSISTENZ VIDEOBEARBEITUNG
Philip Roberts

LIZENZEN UND RECHERCHE
Peter Hansen-Chambers
Toby Heap
Rosetta Rizzo
Antonia Rodriguez

MARKETINGDIENSTE
Peter Matthews
Dave Alcock
Barry Cheney
Andy Hack
Amarjit Bilkhu
Wayne Garfirth

CENTRAL PR
Rich Eddy
Sam Cordier
Peter Webber

RECHTSMANAGEMENT, GESCHÄFTSANGELEGENHEITEN
Julian Ward

ANWALT
Simon Moynihan

CODEMASTERS

AUDIOMANAGEMENT
Will Davis

LEITUNG AUDIO
Mark Knight

AUDIODESIGN
Mike De Belle
Andy Grier
John Davies
Oliver Johnson
Ed Walker
Jethro Dunn

TECHNICOLOR INTERACTIVE SERVICES MITARBEITER EFFEKTE

Fahrer
Taka Aono
Hiro Sumida

AUFNAHMELEITUNG
Tom Hays

AUFNAHME
John Fasal
Eric Potter
Will Davis
Lydian Tone
David Fisk

AUFNAHMEASSISTENZ
Elizabeth Johnson
Rafael Lopez

BEARBEITUNG UND DESIGN SFX
Mark Jasper
Lydian Tone
Elizabeth Johnson

6136 GRID MAN PC GE v02.indd 28 22/4/08 11:34:02

ROLLEN

BOXENCHEF
Kirk Thornton

MANAGERIN
Michele Specht

AMERIKANISCHE ANSAGEN
Mel Fair

AMERIKANISCHE TEAMKOLLEGEN
Lex Lang
Joe Cappeletti
Steve Van Wormer

UK TEAMKOLLEGEN
Josh Cohen
Adam Rhys
Simon Carlyle

JAPANISCHE TEAMKOLLEGEN
Akira Kaneda
Henry Hayashi

JAPANISCHE ANSAGEN
Yuri Lowenthal

IRISCHER TEAMKOLLEGE
Liam O'Brian

SPANISCHER TEAMKOLLEGE
Lex Lang

DEUTSCHER TEAMKOLLEGE
Mark Bremer

SKANDINAVISCHER TEAMKOLLEGE
Patrick Strom

ITALIENISCHER TEAMKOLLEGE

Paolo de Santis

FRANZÖSISCHE TEAMKOLLEGE
Emmanule Rausenberger

Aufnahmeort: Technicolor Interactive Services, Burbank

MANAGEMENT
Lex Lang

TECHNIK
Thanos Kazakos
David Walsh

BEARBEITUNG
Elizabeth Johnson
Frank Szick
Lydian Tone

LOKALISIERUNGSMANAGER
Rafael Lopez

PROJEKTMANAGER
Ayumi Logan
Carole Huguet

STUDIOMANAGER
Ulrich Muehl

TECHNIKER
Marko Backmann

SPANISCHE ROLLEN
Jorge Teixeira
Ana Plaza
Jordi Estupiña
Carlos Salamanca
César Díaz
Rais David Báscones
David García
Juan Navarro
Marcos Graña
Pedro Tena

DEUTSCHE ROLLEN
Mark Bremer
Anne Moll
Christian Rudolph
Christian Stark
Mario Grete
Martin May
Tobias Schmidt

FRANZÖSISCHE ROLLEN
Tania De Domenico
Dario Oppido
Paolo De Santis
Renato Novara
Claudio Moneta
Walter Rivetti
Davide Albano
Alessandro Zurla
Massimo di Benedetto
Matteo Zanotti
Lorenzo Scattorin

ITALIENISCHE ROLLEN
Thierry Kazazian
Sophie Riffont
Patrick Borg
Mael Davan-Soulas
Martial Le Minoux
Yann Pichon
Jeremy Prevost
Emmanuel Rausenberger
Stéphane Roux
Serge Thiriet

MUSIK
Composed by Ian Livingstone

WEITERE MUSIK
Aaron Sapp
Thomas J Bergersen

ROMPETE
Hugh Davies

AKUSTIKGITARRE
Chris Jojo

DREHBUCH-DIENSTE BLINDLIGHT

BLINDLIGHT TEXTPRODUKTION
Michael F.X. Daley

BLINDLIGHT AUTOR
Christopher Barbour

WIR BEDANKEN UNS BEI
Drift Association
Falken Tires
Riverside International Automotive Museum
NOS Speedway
Church Automotive Testing
Greg Hill
Clive Lindop
Christian Marcussen
Iain Wright and staff at Ricardo Engineering
Harbury Lane Scrapyard
Cassidy Davis
Helen de Belle
Oliver de Belle
Jake Storm
RAC Auto Windscreens Warwick
Harbury Breakers
Neslihan & Arda Knight
Hazel MacGillivray
Jason Page
Pete Harrison
Ian Minett
Dan Peacock
Carlo Vogelsang
Weston Performance
Japspeed.co.uk

GENERALDIREKTOR (QS)
Eddy Di Luccio

LEITENDER QS-DIREKTOR
Danny Beilard

TEAMLEITUNG (QS)
Simon Wykes

LEITUNG PLATTFORM (QS)
Andy Stanley
Neil Atkinson
Stephen Terry

TECHNIKER (QS)
Adriano Rizzo
Alyson Williams
Andy Kinzett
Andy Stanley
Chris Davies
David Wixon
Dawn Lamplough
Kyriakos Skaramangas
Mark Spalding
Matthew Boland
Richard Peters
Ricky O'Toole
Rob Appleyard
Rob Bourlakis
Rob Lee
Robin Passmore
Simon Williams
Stacey Barnett

ONLINE-DIREKTOR (QS)
Jonathan Treacy

LEITENDE QS-ONLINE-TECHNIKER (QS)
Robert Young
Michael Wood

ONLINE-TECHNIKER (QS)
Andrew Morris
Anthony Moore
Amarjit Sohal
Gerard McAuley
Sukhdeep Thandi
Daniel Wright
James Clarke
Mathew Leech
Jonathan Davies
Edward Rothwell

DIREKTOR COMPLIANCE UND CODESICHERHEIT
Gary Cody

LEITUNG PLATTFORM (COMPLIANCE)
Neil Martin
Ben Fell
Richard Pickering
Tom Gleadall

TECHNIKER (COMPLIANCE)
Kevin Blakeman
Simon Turner
Gurtejbir Mangat
Michael Hill
Gurshaan Surana
Darren Hayward

ONLINE DIRECTOR
Mark Eveleigh

ONLINE DESIGN
Cheryl Bissell
Jim Wiberley
Graeme White
James Bonshor

ONLINE PROGRAMMING
Nick McAuliffe
Nick Johnson

"Vintage Warmer". Composed by Nathan Boddy. Used under license from Standard Music Ltd.

"Timze Money". Composed by William Parnell. Used under license from The Extreme Music Library Ltd.

"Pay Day". Composed by Paul Jeffries. Used under license from Cavendish Music Co. Ltd.

"Phat Planet", Performed by Leftfield. Written by Neil Barnes and Paul Daley. Published by Chrysalis Music. 1999 © Used by permission.All rights reserved. (P) 1999 SONY BMG Music Entertainment (UK) Limited. Licensed courtesy of SONY BMG Commercial Markets (UK)

"No One Knows (UNKLE REMIX)". Performed by Queens Of The Stone Age. Published by Universal Music Publishing Ltd. Courtesy of Interscope Records / Polydor UK Ltd. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division.

6136 GRID MAN PC GE v02.indd 30 22/4/08 11:34:25

SOFTWARE LIZENZVEREINBARUNG & GEWÄHRLEISTUNG DER CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

ACHTUNG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN: DAS BEILIEGENDE PROGRAMM (DAZU ZÄHLEN DAS COMPUTERSOFTWARE-PROGRAMM, DESSEN AUFNAHMEMEDIUM SOWIE DIE DAZUGEHÖRIGE DOKUMENTATION ALS DRUCKWERK ODER IN ELEKTRONISCHEM FORMAT) WIRD ZU DEN UNTEN STEHEND AUFGEFÜHRTEN BEDINGUNGEN AN SIE LIZENZIERT, DIE EINE RECHTSKRÄFTIGE UND BINDENDE VEREINBARUNG ZWISCHEN IHNEN UND THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED. („CODEMASTERS") DARSTELLEN. DURCH DIE VERWENDUNG DES PROGRAMMS ERKLÄREN SIE IHR EINVERSTÄNDNIS MIT DER RECHTSKRÄFTIG BINDENDEN WIRKUNG DER BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG MIT CODEMASTERS.

DAS PROGRAMM ist durch englisches Urheberrecht, internationale Verträge und Konventionen zum Urheberrecht sowie anderes Recht geschützt. Das Programm wird lizenziert, nicht verkauft, und diese Vereinbarung stellt keine Übertragung von Eigentum in Bezug auf das Programm oder jegliche Kopien davon dar.

1. Lizenz zur beschränkten Verwendung. Codemasters erteilt Ihnen eine nicht-exklusive, nicht übertragbare eingeschränkte Lizenz zur Verwendung eines einzelnen Exemplars des Programms ausschließlich zum Privatgebrauch.
2. Eigentum. Alle Rechte in Bezug auf geistiges Eigentum an diesem Programm (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Video, Audio und andere Inhalte) sowie das Eigentumsrecht an allen Kopien und Exemplaren davon sind Codemasters oder deren Lizenzgebern vorbehalten. Sie erhalten keine Rechte oder Ansprüche in Bezug auf das Programm, außer denen, die im ersten Abschnitt dieser Vereinbarung aufgeführt sind.

UNTERSAGT SIND IHNEN:

* Das Kopieren des Programms.
* Verkauf, Vermietung, Verleih, Lizenzierung, Vertrieb oder anderweitige Übertragung oder Bereitstellung des Programms oder seiner Auszüge an Dritte sowie die Verwendung des Programms oder seiner Auszüge zu kommerziellen Zwecken wie beispielsweise in „Cyber Cafes", Computerspielzentren oder sonstigen kommerziellen Umgebungen, in denen mehrere Anwender Zugriff auf das Programm erhalten könnten. Codemasters bietet unter Umständen eine separate Standortlizenz an, die Ihnen die Bereitstellung des Programms zu kommerziellen Zwecken gestattet; Kontaktinformationen finden Sie weiter unten.
* Rückentwicklung, Ableitung des Quellcodes, Modifikation, Dekompilierung, Zerlegung des Programms oder seiner Auszüge sowie die Erstellung abgeleiteter Werke auf Grundlage derselben.
* Das Entfernen, Deaktivieren oder Umgehen jeglicher Eigentumshinweise oder -etiketten, die auf dem oder im Programm enthalten sind.

BESCHRÄNKTE GARANTIE. Codemasters garantiert dem ursprünglichen Käufer des Programms für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, dass das Aufnahmemedium des Programms frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Falls innerhalb der 90 Tage ab dem ursprünglichen Kaufdatum derartige Mängel auftreten, ersetzt Codemasters solche Produkte innerhalb dieser Frist nach ausreichend frankierter Einsendung des Produkts unter Beilage eines datierten Kaufbelegs, sofern das Programm noch von Codemasters hergestellt wird. Falls das Programm nicht mehr verfügbar ist, bleibt es Codemasters vorbehalten, es durch ein Programm gleichen oder höheren Werts zu ersetzen. Diese Garantie gilt ausschließlich für das Aufnahmemedium mit dem Programm, wie es ursprünglich durch Codemasters bereitgestellt wurde. Sie ist hinfällig, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäße Verwendung oder Fahrlässigkeit entstand. Jegliche gesetzlich vorgeschriebenen stillschweigenden Garantien sind ausdrücklich auf die oben dargelegte Frist von 90 Tagen begrenzt.

MIT AUSNAHME DES VORHERGEHENDEN ERSETZT DIESE GARANTIE JEGLICHE SONSTIGEN MÜNDLICHEN ODER SCHRIFTLICHEN AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEIGENDEN GARANTIEN, EINSCHLIESSLICH JEGLICHER GARANTIEN ZUR HANDELSÜBLICHEN QUALITÄT, EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK ODER GESETZESENTSPRECHUNG, UND CODEMASTERS IST NICHT DURCH SONSTIGE DARSTELLUNGEN ODER ANSPRÜCHE GEBUNDEN.

Bei der Einsendung des Programms zum Ersatz unter der Garantie schicken Sie bitte nur die ursprünglichen Datenträger des Produkts in geeigneter Versandverpackung und unter Beilage (1) einer Fotokopie des datierten Kaufbelegs, (2) Ihres Namens und Ihrer Adresse als Ausdruck oder in Druckschrift, (3) einer kurzen Beschreibung des Mangels, des aufgetretenen Problems und des Systems, auf dem das Programm ausgeführt wurde.

BESCHRÄNKUNG DES SCHADENSERSATZES. CODEMASTERS HAFTET KEINESFALLS FÜR BESONDERE, BEGLEIT- ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER VERWENDUNG ODER DER FEHLFUNKTION DES PROGRAMMS ENTSTEHEN, EINSCHLIESSLICH EIGENTUMSSCHÄDEN, VERLUST AN FIRMENWERT, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER FEHLFUNKTIONEN SOWIE IM GESAMTEN GESETZLICH ZUGELASSENEN RAHMEN SCHADENSERSATZ BEI VERLETZUNGEN, SELBST WENN CODEMASTERS AUF DIE MÖGLICHKEIT DERARTIGER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. DAS GESAMTE AUSMASS DER HAFTUNG DURCH CODEMASTERS ÜBERSTEIGT KEINESFALLS DEN FÜR DEN ERWERB DER LIZENZ ZUR VERWENDUNG DIESES PROGRAMMS ENTRICHTETEN BETRAG. IN EINIGEN STAATEN/ LÄNDERN SIND DER AUSSCHLUSS ODER DIE EINSCHRÄNKUNG ODER ZEITLICHE BEGRENZUNG EINER STILLSCHWEIGENDEN GARANTIE ODER DER HAFTUNG BEI BEGLEIT- UND FOLGESCHÄDEN NICHT GESTATTET; DAHER TREFFEN DIE OBEN AUFGEFÜHRTEN HAFTUNGSAUSSCHLÜSSE ODER EINSCHRÄNKUNGEN FÜR SIE MÖGLICHERWEISE NICHT ZU. DIESE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE, UND JE NACH DER ZUSTÄNDIGEN RECHTSPRECHUNG HABEN SIE MÖGLICHERWEISE AUCH WEITERE RECHTE.

KÜNDIGUNG/BEENDIGUNG. Diese Vereinbarung erlischt automatisch und ohne Beeinträchtigung der Rechte von Codemasters, wenn Sie gegen die Bedingungen verstoßen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, alle Exemplare und Bestandteile des Programms in ihrem Besitz zu vernichten.

UNTERLASSUNG. Angesichts des dauerhaften Schadens, der Codemasters bei unzulänglicher Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung entstünde, stimmen Sie der Berechtigung von Codemasters zu, auch ohne Kaution, sonstige Sicherheiten oder Nachweis erlittenen Schadens Wiedergutmachung in Bezug auf Verletzungen der Vereinbarung zu fordern, die über die Mittel hinausgehen können, die Codemasters unter der anwendbaren Rechtsprechung zustehen.

SCHADENERSATZ. Sie verpflichten sich, Codemasters, seine Partner, angeschlossene Unternehmen, Zulieferer, Unternehmensleitung, Aufsichtsrat, Mitarbeiter und Vertreter vor allen Schäden, Verlusten und Kosten zu schützen und schadlos zu halten, die direkt oder indirekt aus Ihren Handlungen oder Unterlassungen bei der Verwendung des Programms im Rahmen der Bedingungen dieser Vereinbarung entstehen.

VERSCHIEDENES. Diese Vereinbarung ist die gesamte Vereinbarung in Bezug auf diese Lizenz zwischen den Parteien und ersetzt alle vorherigen Abkommen und Darstellungen. Eine Änderung der Vereinbarung ist nur möglich, wenn sie von beiden Parteien schriftlich in Kraft gesetzt wird. Falls eine der Bedingungen sich als nicht durchsetzbar erweist, wird sie nur in dem Maß geändert, das zum Erreichen der Durchsetzbarkeit erforderlich ist, und die restlichen Bedingungen dieser Vereinbarung sind nicht betroffen. Diese Vereinbarung unterliegt englischem Recht und ist dementsprechend auszulegen, und Sie erkennen die ausschließliche Gerichtsbarkeit englischer Gerichte an.

Fragen zu dieser Lizenz richten Sie bitte unter der folgenden Adresse an Codemasters:

The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6,
Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, GB.
Tel +44 1926 814 132   Fax +44 1926 817 595

TECHNISCHER KUNDENDIENST

CODEMASTERS WEBSITE

WWW.CODEMASTERS.DE

Die Website von Codemasters enthält Patches, Antworten auf häufig gestellte Fragen zu unseren Spielen sowie eine Online-Version der Wissensdatenbank unseres technischen Kundendienstes. Sie können hier auch ein Formular zur Anforderung technischer Unterstützung für dieses oder jedes andere Codemasters-Spiel ausfüllen.

E-MAIL

KUNDENDIENST@CODEMASTERS.COM

Bitte fügen Sie Ihre “Dxdiag.txt“-Datei und eine Beschreibung Ihres Problems bei. Klicken Sie hierzu unter Windows XP auf ‘Start’, dann ‘Ausführen’. Unter Windows Vista, klicken Sie auf die Windows-Schaltfläche und verwenden Sie das Suchfeld. Geben Sie darin DXDIAG ein und klicken Sie auf ‘OK’. Dadurch wird der DirectX Diagnostik-Bildschirm aufgerufen. Um die Ergebnisse zu senden, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche ALLE INFORMATIONEN SPEICHERN und speichern Sie als Textdatei (.txt) ab. Jetzt fügen Sie diese Datei Ihrer E-Mail bei.

E-Mail Unterstützung gibt es an 7 Tagen in der Woche.

TELEFON / FAX

Stellen Sie, bevor Sie anrufen sicher, dass Sie auf unserer Website nach einer möglichen Lösung für Ihr Problem gesucht und die „Grid™“-Hilfedatei gelesen haben die sich auf der „Grid™“-DVD-ROM befindet.

Um auf diese Hilfedatei zuzugreifen:

1. Doppelklicken Sie auf dem Desktop auf ARBEITSPLATZ.
2. Rechtsklicken Sie auf Ihr DVD-ROM-Laufwerk.
3. Linksklicken Sie auf EXPLORER.
4. Doppelklicken Sie auf README.

Tel:	(innerhalb von GB)	0870 75 77 881
	(wenn sie sich außerhalb Großbritanniens befinden)	0044 1926 816065

Telefone sind besetzt:

14:00-19:00 (CET) Montag, Mittwoch und Freitag,
15:00-19:00 (CET) Dienstag und Donnerstag

Bitte rufen Sie nur an, wenn Sie sich an Ihrem PC befinden. Ihr PC sollte außerdem eingeschaltet und funktionsbereit sein (nicht gerade abgestürzt o.ä.). Anrufe werden unter Umständen für Ausbildungszwecke aufgezeichnet.

CODEMASTERS POSTADRESSE

Customer Services, Codemasters Software Ltd,
PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, United Kingdom.